



TESIS UANCV



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**APLICANDO LOS JUEGOS ANTAÑOS COMO ESTRATÉGIA DE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 316 LA CAPILLA – JULIACA 2018**

PRESENTADO POR

GABRIEL PAREDES HANCCO

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

JULIACA – PERÚ

2018



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

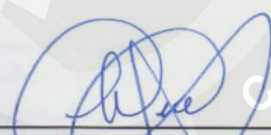
**APLICANDO LOS JUEGOS ANTAÑOS COMO ESTRATÉGIA DE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 316 LA CAPILLA – JULIACA 2018**

**PRESENTADO POR
GABRIEL PAREDES HANCCO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

APROBADA POR EL JURADO:

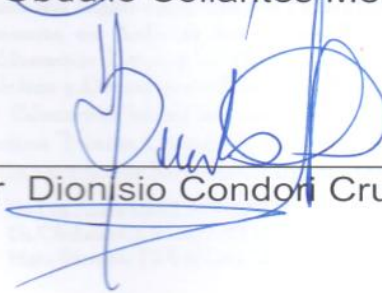
PRESIDENTE

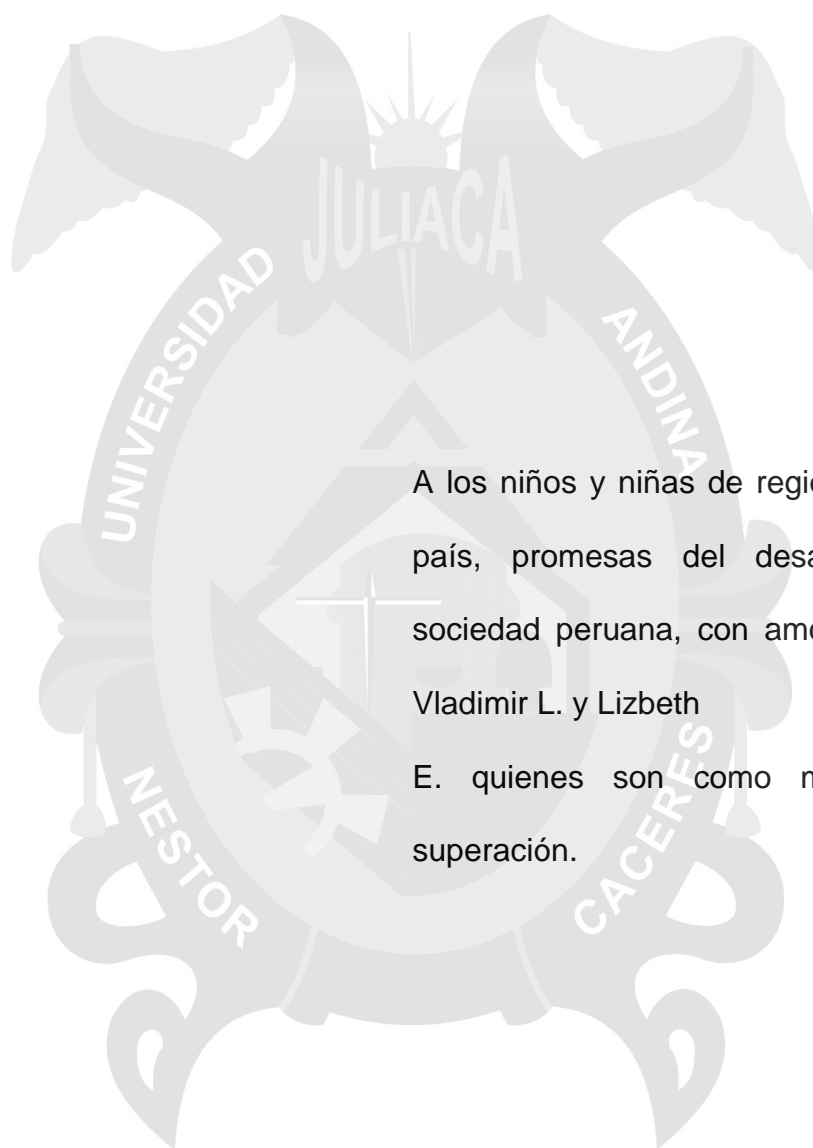

Dra. Luz Paula Díaz Polanco

PRIMER MIEMBRO


Dr. Obdulio Collantes Menis

SEGUNDO MIEMBRO


Mgtr. Dionisio Condori Cruz



A los niños y niñas de región Puno y del
país, promesas del desarrollo de la
sociedad peruana, con amor a mis hijos
Vladimir L. y Lizbeth
E. quienes son como mi fuente de
superación.



A los docentes de la Escuela de
Posgrado de la Universidad Andina
Néstor Cáceres Velásquez, por
formarme como profesional cabal, y a
mis familiares quienes han contribuido
en mi realización profesional.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	10
1.1.1. Lugar donde se ejecuta el trabajo académico	10
1.1.2. Tiempo (fecha de inicio y fecha de término)	10
1.1.3. Número de estudiantes	10
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO.....	11
1.3. OBJETIVOS.....	14
1.3.1. Objetivo General.....	14
1.3.2. Objetivos Específicos	14

CAPÍTULO II.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS.....	15
2.1.1. Concepto de juego.....	15
2.1.2. Juegos tradicionales	17
2.1.3. Juegos de Antaño.....	18
2.1.4. Características de juegos recreativos.....	19
2.1.5. Socialización con los juegos.....	20
2.1.6. Clasificación de los juegos de antaño y/o antiguos	21



2.1.7. Estrategias de Aprendizaje.....	25
2.1.6.1. Tipos de Aprendizaje	27
2.1.8. Aprendizaje significativo	28
2.1.8.1. Concepto de aprendizaje significativo	28
2.1.8.2. Condiciones para el aprendizaje significativo	30
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	31
2.2.1. Juego.....	31
2.2.2. Antaño.....	31
2.2.3. Estrategia.....	31
2.2.4. Aprendizaje.....	32
2.2.5. Significativo.....	32
2.2.6. Interculturalidad.....	32
2.2.7. Socialización.....	32
CAPÍTULO III	
PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	
3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	33
3.1.1. Unidad de Aprendizaje	33
UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 05	33
3.1.2. Sesiones de Aprendizaje N° 1	37
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	43



CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



INTRODUCCIÓN

En el Perú el problema de aprendizaje en los niños y niñas es a nivel nacional, por influyen varios factores y uno de ellos es la inadecuada utilización de estrategias de enseñanza – aprendizaje durante los procesos pedagógicos, especialmente en nivel de educación inicial, la investigación científica ha demostrado que la educación inicial es el punto de partida trascendental; porque es la base fundamental para la educación de los niños y niñas, además fortalecer el desarrollo de sus habilidades, psicomotricidad sobre todo la socialización entre pares y con el docente.

El presente trabajo académico trata sobre la aplicación de los juegos de antaño como estrategia para el logro del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 316 La Capilla – Juliaca 2018. Tiene la relación directa en el logro del aprendizaje de los educandos de nivel inicial.

La naturaleza de las características del presente trabajo académico cumple con los estándares que exige la Universidad de acuerdo con el estándar de investigación en calidad universitaria, el presente trabajo de investigación lo dividimos en tres partes o capítulos.

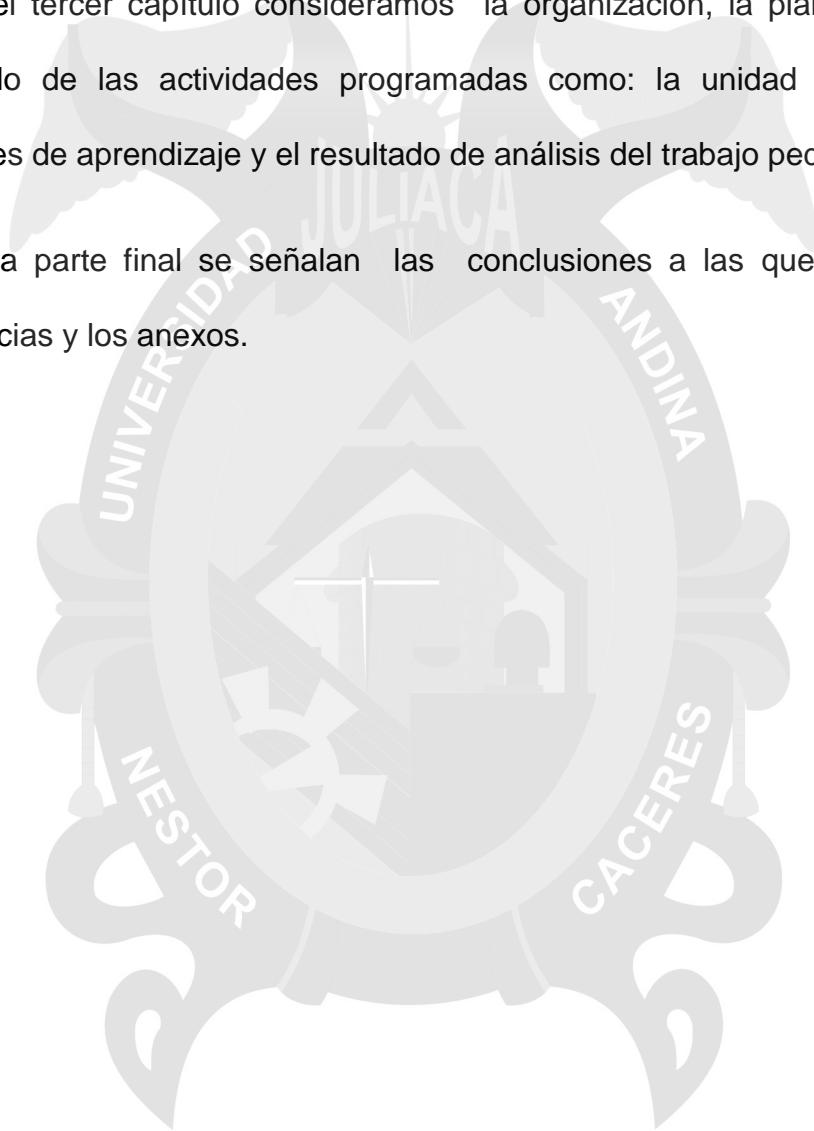
En capítulo uno lo consideramos la información general; luego el título del tema a investigar en este trabajo académico, los objetivos del trabajo académico.



En el segundo capítulo tomamos en consideración los fundamentos teóricos del presente trabajo de investigación, asimismo se considera los conceptos básicos relacionados a la actividad pedagógica.

En el tercer capítulo consideramos la organización, la planificación y el desarrollo de las actividades programadas como: la unidad didáctica, las secciones de aprendizaje y el resultado de análisis del trabajo pedagógico.

En la parte final se señalan las conclusiones a las que se llegó, las sugerencias y los anexos.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

“Aplicando los juegos de antaño como estrategia de aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicia Inicial N°316 La Capilla - Juliaca, 2018”

1.1.1. Lugar donde se ejecuta el trabajo académico

Institución Educativa Inicial N° 316 La Capilla – Juliaca 2018.

1.1.2. Tiempo (fecha de inicio y fecha de término)

Inicio de trabajo : 03 de setiembre de 2018

Termino de trabajo : 28 de setiembre de 2018

1.1.3. Número de estudiantes

25 estudiantes.

Edad: 5 años

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

En sector educativo a nivel internacional se viene implementando cambios divergentes en educación inicial, por tanto el presente trabajo académico es de suma importancia para la preferencia de la calidad aprendizaje significativo basada en experiencias pedagógicas, aplicando los juegos de antaño como estrategia para el logro de aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de edad, para ello se implementa la aplicación de esta estrategia con distintos juegos como: canicas, trompos, chapitas, aros, tejos, yaquis, con estos juegos se logra los propósitos y fines de la educación, donde los niños y niñas primero logran el desarrollo de psicomotricidad, la socialización, cognitivo, físico y emocional, en el Perú la educación inicial tiene serios defectos a falta de aplicación de estrategias recreativas, aplicando la estrategia de juegos de antaño se logra el aprendizaje significativo, para ello el docente como facilitador promueve los juegos antiguos como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

A esta edad a los niños los encanta los juegos recreativos, estos juegos son aplicados como estrategia en todas las áreas curriculares de educación inicial, además fortalecen de manera integral al estudiante y muy particular en el aspecto cognitivo, el nivel de logro de aprendizaje es más significativo porque los niños nunca se olvidan y es más duradero y a largo plazo.

Comprendido entonces, cómo el rol del docente juega un rol importante en su aprendizaje de los educandos, además es necesario entender que los juegos y la enseñanza en el presente trabajo académico se ha planificado desde el inicio del trabajo académico es plenamente compatibles porque se relaciona de manera directa entre el juego y el aprendizaje de los estudiantes de cinco años de edad, porque a esta edad les encanta estos juegos de antaño porque son muy beneficiosos para determinar el nivel de aprendizaje, por eso los niños dicen que jugando aprendo mejor y nivel de aprendizaje es súper divertido en distintas aéreas curriculares desde la matemática terminando en el área de religión, cuyo resultado de nivel de aprendizaje es significativo en nivel de educación inicial.

Es verdad todo juego ejercita las estructuras cognitivas y al mismo tiempo se crea y se logra un aprendizaje para largo plazo a ello se le conoce en psicopedagogía como aprendizaje significativo, entonces es muy recomendable que los docentes debemos aplicar los juegos de antaño como dinámica, motivación en el nivel de educación infantil y/o inicial.

Pugmire (1996). Enfatiza que: ***“el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como la comida , la vivienda, el vestido, el aire físico, el ejercicio, el descanso y la prevención***

de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano". (p. 19).

Bien como docente considero que los juegos de antaño son necesarios para lograr los propósitos planteados en las unidades didácticas y en las sesiones de aprendizaje, que les permite a los docentes desarrollar los procesos pedagógicos con los juegos también se logra la socialización, para perder el miedo o temor, especialmente para el logro de aprendizaje significativo.

También en el Nivel de Educación Inicial es importante aplicar la lengua materna como quechua y aimara en los procesos pedagógicos, para que los niños aprendan a valorarse en sí mismo, esto se aplica según el contexto de los estudiantes porque cada juego tiene su nombre propio en lengua originaria y es parte de recreación o diversión como un juego.

Los resultados del presente trabajo académico se podrán sistematizarse como estrategia de aprendizaje en el campo pedagógico y epistemológico de la ciencia, porque están demostradas, que el logro de aprendizaje es significativa en todas las áreas curriculares en el nivel de educación inicial en los niños y niñas de 5 años.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Fomentar que los juegos de antaño son estrategias para el aprendizaje a largo plazo en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 316 La Capilla - Juliaca-2018.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Promover los juegos de antaño como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 316 La Capilla – Juliaca 2018.
- Aplicar los juegos antaños como estrategia para el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 316 La Capilla – Juliaca 2018.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS

2.1.1. Concepto de juego

Es una relajación o acción voluntaria, que se realiza con ciertas reglas aprobadas en un determinado tiempo, lugar y fecha, el juego debe ser planificado con objetivos trazados para lograr el propósito o el fin, acompañado con dinamicidad, alegría y júbilo, ya que en educación inicial se considera como herramienta de la didáctica para realizar los procesos pedagógicos.

La palabra juego proviene de origen latino "Jocus", que significa juego, alegría, diversión. Es el momento de placer de los niños y niñas que se divierten con mayor interés en su vida cotidiana, es decir que el juego es diversión para los niños y a su vez se utiliza como estrategia de enseñanza y aprendizaje para realizar las interacciones con todos, es una forma de entrenar para la vida de adulto, estimula el pensamiento y se relaciona



bastante con los afectos, experiencias diarias o cotidianas, es decir las personas hemos aprendido jugando muchos conocimientos.

Jean Paige (1974) señala que: ***“El juego según la teoría piagetiana, actividad que constituye la expresión y la condición del desarrollo del niño y la niña, que se caracteriza por que a cada etapa del desarrollo está indisolublemente vinculado un cierto tipo de juego, con una secuencia establecida, en función de la variación de los estados evolutivos y la superación de las etapas, y que significa un verdadero revelador de la evolución mental del niño y la niña”*** (p. 98).

Vigoski (2013) señala que: ***“El juego es una actividad específicamente humana y principal del desarrollo en la edad preescolar, que implica la realización imaginaria, ilusoria de deseos irrealizables del niño, dado por la contradicción entre el surgimiento por un lado de una serie de exigencias no inmediatamente realizables, deseos por el momento inalcanzables y que sin embargo, no son eliminados en tanto que deseos; y por el otro, la tendencia a la realización inmediata de los deseos*** (p.105).

Durante los procesos pedagógicos, todo tipo de juego debe ser aplicado con ciertos parámetros, que los niños y niñas ya deben de aprender a respetar las reglas o normas del juego, es parte de su formación integral, los docentes debemos adecuarlos de acuerdo a su contexto del niño los juegos de antaño y/o antiguos son muy didácticos, que constituyen también como estrategias de aprendizaje, que se utiliza para lograr el nivel de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial, estos juegos son movimientos que realizan los niños de manera constante y permanente, sobre todo en las horas de educación física, el propósito es lograr el desarrollo motora de los niños para que forme integralmente como individuos de la sociedad.

2.1.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades recreativas infantiles muy especiales para los niños, que se utiliza para la diversión, recreación y con fines de lograr los objetivos propuestos en las unidades de aprendizaje y poner en la práctica durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje, el docente demuestra sus habilidades junto con los niños, para ello se elabora los materiales educativos como aros, yakis, tejos, etc.

Los juegos tradicionales son también como herramienta

pedagógica para todas las áreas curriculares, como la comunicación, matemáticas, ciencia ambiente, personal social, etc. La diversión permite a los infantes incorporar a su entorno en la que viven, se logra la socialización entre pares, favorece en su salud, se desarrolla en lo físico, se fortalece en práctica de valores como la amistad, solidaridad, reciprocidad; son los que permiten la socialización en su plena formación como individuo que brinda el ámbito educativo, tomando la consideración de estos juegos son de tiempos muy antiguas que pasaron de generación en generación, de esta manera debemos valorar y rescatar los juegos tradicionales como estrategia de la didáctica y como estrategia de aprendizaje significativo.

2.1.3. Juegos de Antaño

Los juegos de antaño son las actividades más antiguas que son considerados como actividad recreativa y al mismo tiempo como estrategia didáctica que permite para el logro de aprendizaje significativo en todas las áreas curriculares de nivel de educación inicial, además los niños y niñas se recrean de forma espontánea también es la necesidad de prepararlos para su madurez, porque es un ejercicio común y natural para su crecimiento; con este se desprende de que los niños necesitan mayor tiempo de diversión con juegos clásicos como: escondite, la gallina ciega, saltar a la comba, las canicas, tres en raya, juego

de la soga, la carretilla, juego de trompo, el yo-yo, gato y ratón, las cuatro esquinas, el aro, las chapas, la cometa, las casitas, los conejitos, juegos de cocina, las yaquis, tejós, etc.

Entonces podemos decir que el mundo de los infantes es la recreación, diversión y así aprenden mejor para toda la vida, por sí mismo por naturaleza, a manipular, a caminar, a saltar, correr, bailar, cantar, con los juegos llegan a disfrutar la vida en acción, es decir no siempre juegan por mandato u orden exterior, sino por necesidad interior del niño, por lo tanto los niños y niñas aprenden mejor jugando y no necesariamente en la aplicación rígida, porque los juegos permiten al niño que sus neuronas estén en acción y no se siente cansancio durante el proceso pedagógico.

2.1.4. Características de juegos recreativos

- ❖ Responden a necesidades básicas de los niños.
- ❖ En los juegos los niños y niñas son actores por placer.
- ❖ No se requiere mucho material ni el costo.
- ❖ Es fácil de compartir.
- ❖ Se puede realizar en cualquier momento del proceso

pedagógico.

- ❖ Los juegos son recreativas, y divertidas, los niños no sienten cansancio y es buena estrategia para el desarrollar las sesiones de aprendizaje.
- ❖ Los infantes son protagonistas de la escena y lo hacen de manera espontánea.

2.1.5. Socialización con los juegos

La socialización en los niños y niñas es muy importante, porque permite relacionar con su semejante desde la infancia, para lo cual los juegos de antaño es muy recomendable para este período de formación de su personalidad, para ello el docente promueve las actividades recreativas, por lo tanto los juegos de antaño son estrategias para lograr la amistad, confianza, solidaridad, reciprocidad, entre los individuos; los seres humanos por naturaleza son entes sociables, entonces los niños y niñas ese fortalecimiento.

En esta edad los niños y niñas son súper investigadores porque todo quieren saber al mismo tiempo ponen sus puntos de vista y son muy críticos y cuestionadores de las cosas, su mundo es el juego como diversión; por lo tanto los juegos se convierten

como estrategias de la didáctica y al mismo tiempo como estrategias de aprendizaje significativo.

2.1.6. Clasificación de los juegos de antaño y/o antiguos

Los juegos de antaño son considerados juegos clásicos que no pasan de moda y se practica de generación en generación y estos son:

a) La carrera de sacos: este juego es en grupo se realiza en una superficie libre de obstáculos, porque este juego provoca obstrucciones imprevistas durante la competencia, por ello los estudiantes deben respetar las normas del juego, donde las líneas son trazadas para cada participante y todos deben respetar su carril, uno de ellos da la partida y todos parten al mismo tiempo, el saco debe estar amarrado encima del hombro bien asegurada, la regla indica que todos deben utilizar el saco de acuerdo a su talla, el que no cumple con las normas es descalificado y se retira de la competencia, el que llega a la línea final es el ganador absoluto, es premiado con aplausos y abrazos.

b) Gallina a la ciega: se requiere cuatro niños mínimo, y se elige a un niño para que sea gallina ciega, luego se pone venda en los ojos, en seguida da cinco vueltas en el mismo sitio, a continuación la gallina ciega tiene que atrapar a los niños que juegan uno por

uno hasta acabar a todos, para atrapar se debe dar una palmada los niños que juegan, el ganador es el niño que atrapa a todos en menos tiempo y es premiado con abrazos por todos, este juego es muy divertido por los infantes.

c) Las escondidas: El juego es en equipo donde un niño se pone las vendas en los ojos con un paño, luego empieza a contar de uno hasta diez y los demás niños tienen que buscar un lugar oculto, cuando termina contar hasta diez se desata las vendas y inmediatamente empieza a buscar a los niños que están escondidos, cuando lo encuentra atrapa al niño escondido es inmediatamente retirado del juego, y sigue buscando a los demás niños hasta encontrarlos a todos, el ganador es el niño que demora menos tiempo en encontrar a todos los niños, por lo tanto el niño ganador es aplaudido por todos y es muy motivado el juego.

d) Pesca - pesca: Este juego es muy antaño donde se requiere de cinco a seis participantes, para ello se debe habilitarse los cuatro puntos de quince a veinte metros de largo, en el medio hay un círculo, este juego tiene su norma donde indica que un niño va ser cazador y los cuatro serán perseguidos por este niño, por obligación tienen que cambiar posesión sí o sí, cuando el niño atrapa a uno de ellos es llevado al medio como castigado, pero

los otros niños pueden salvar, para ello se requiere habilidades físicas de los participantes.

e) El ratón y el gato: El juego se realiza en equipo donde uno de los participantes es elegido como ratón y el otro niño es seleccionado como gato, los otros participantes se ponen en forma círculo sin dejar el espacio vacío, todos hacen su arenga al gato diciendo mío, mío, mío y otros apoyan a ratón indicando chis, chis, chis; mientras el gato vendado los ojos busca al ratón hasta encontrarlos al ratón, de la misma forma el ratón está vendado los ojos, el juego tiene sus normas donde indica si el gato atrapa al ratón en menos tiempo es el ganador y en caso que no logre a cazar es el perdedor y se declara como ganador al ratón, el vencedor es premiado con arengas y vivas por los participantes.

f) A la cocina: Los estudiantes trabajan en equipo, se inicia elaborando el fogón, en seguida los utensilios de material reciclado, luego empiezan simular como cheferos con sus mandiles, a continuación empiezan a prepara los alimentos como: arroz con pollo, sopa, chicharrón de chanco, menestras asado a la olla, etc. luego se sirven entre todos los participantes; este juego es bien divertido por los niños y niñas, el ganador es el niño que elabora mejor material y es reconocido con aplausos.

g) Las Canicas: Es otro juego antaño y es muy clásico, para ello se requiere formar grupos de dos por dos, cada participante debe contar con dos canicas o bolas, este juego tiene sus reglas y cada participante respeta, en el medio se marca un círculo o cuadrado, allí se coloca una canica por participante y la otra canica lo tiene en la mano, para iniciar el juego todos los participantes lanzan canica hacia la línea que está marcado por el jurado, el que está más cerca a la línea es el jugador que empieza el juego, el participante que saca la canica del medio o círculo es el que lleva el punto y cuando lo mata a todos los jugadores ya es ganador por lo tanto recibe el premio de aplausos y arengas.

h) Las yaquis: es un juego antaño que los niños y niñas se desestresan con este juego, se empieza sobre una mesa que esté segura, es recomendable que sea lugar más apropiada, este juego es muy antaño, este juego de yaquis lo fortalece a los niños y niñas en su coordinación motora y se requiere buena concentración y es muy recreativa para el área de matemáticas.

i) Los trompos: es un juego muy antaño, los trompos son hechos de madera duras con el fin de que resistan los golpes muy duras, este juego consiste en que dos a más niños juegan, cada jugador pone un trompo al medio del círculo y se marca una línea, el primero que saca el trompo fuera de la línea es el ganador de este

juego y también existen otras formas de juego con el trompo.

j) El aro: el juego del aro es muy antaño, los niños se divierten muy bien con ello logran el pensamiento lógico, analítico y logran a desarrollar la coordinación entre el equilibrio, habilidad y movimiento. Es practicado de forma individual o colectivamente, consiste en hacer rodar un aro con ayuda de una manilla, este juego se practica al aire libre de varias formas como las divertidas carreras para ello se marcarán una línea de salida y otra para la llegada, y la otra es hacer carreras con obstáculos como las curvas, pasar por zonas estrechas. Ambas son muy divertidas, con este juego los niños se fortalecen su motricidad porque se requiere la habilidad motriz, resistencia, esto permite que su aprendizaje es significativo en razón de que aprende a respirar para recupera su energía, mide su resistencia, sabe llevar el equilibrio de su cuerpo, etc.

2.1.7. Estrategias de Aprendizaje

Son procedimientos que se utiliza para lograr los objetivos propuestos, es saber seleccionar las estrategias más adecuadas dentro de ello encontramos las mapas mentales, los cuadros sinópticos, mapas conceptuales, árbol de problemas; pero para los niños de cinco años la estrategia más recomendable son los juegos de antaño o clásicos, además el aprendizaje es un proceso

de permanente interacción que depende de la adaptación de la persona a un medio altamente cambiante.

El aprendizaje es una actividad constructiva de personas y se revisan las definiciones y clasificaciones de estrategias de aprendizaje, es valorado como recurso para el aprendizaje; también se define el término de aprendizaje como una actividad creativa, constructiva y se revisan las definiciones y las clasificaciones de estrategias de aprendizaje, valorando y discutiendo como recurso pedagógico para el mejor aprendizaje de los niños y niñas.

El aprendizaje en medio de todo nos hacemos la pregunta, ¿Qué es la enseñanza? ¿Qué es el aprendizaje?

La enseñanza es el conjunto de tareas o proceso bajo la responsabilidad de los mediadores, es decir, es el trabajo sistemático del saber externo en un saber interno. Por eso, quien enseña cumple las tareas como: seleccionar el saber externo que desea llevar al sujeto que aprende, organiza adecuadamente los saberes, selecciona los métodos y recursos más adecuados y eficaces para cumplir el rol de enseñador.

2.1.6.1. Tipos de Aprendizaje

- Aprendizaje por recepción. Es cuando la información es simplemente recibida por los educandos. Estos son eminentemente pasivos, por ejemplo, cuando se dicta el contenido del tema de un autor sin hacer participar a los estudiantes es simplemente recepcionista porque el educando se convierte como pasivo, su aprendizaje no es significativo.
- Aprendizaje por descubrimiento. Se produce cuando la información es activamente descubierta por los mismos estudiantes y son protagonistas del aprendizaje. Por ejemplo, al desarrollar este trabajo académico mi persona hizo gran esfuerzo de manera activa, descubriendo las necesidades de los niños y niñas de cinco años, a veces este descubrimiento se hace de manera autónoma y otras de forma guiada, aquí si se logra un aprendizaje significativo.
- Aprendizaje repetitivo. Esto se da cuando los estudiantes aprenden sin entender el significado real de lo que captan, repiten mecánicamente lo que aprenden. Este tipo de aprendizaje lo lleva al estudiante ser dependiente y no se encadenan a los conocimientos o experiencias que ya

tiene el estudiante, el nivel de aprendizaje es baja.

- Aprendizaje significativo. Es cuando ocurre en cada nuevo conocimiento o saber tiene pleno significado para el que aprende, es decir, entiende lo nuevo que llega a su mente. Esto sucede siempre y cuando los nuevos conocimientos y saberes se relacionan, encadenan a las experiencias, saberes o estructura de conocimientos previos que ya maneja el estudiante. Lo ideal es llegar a que todos tengan o logren aprendizajes significativos.

En conclusión los estudiantes de nivel de educación inicial de cinco años ya tienen el conocimiento de manejo de estrategias del aprendizaje, como los juegos de antaño, esto ha sido demostrado en el presente trabajo académico, por lo tanto ponemos en consideración para que apliquen los docentes de educación inicial.

2.1.8. Aprendizaje significativo

2.1.8.1. Concepto de aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo; aparece con el trabajo de David Ausubel, el verdadero conocimiento de los estudiantes es cuando los nuevos conocimientos se relacionan con los anteriores, esto indica no porque sean



lo mismo, más bien tienen que ver la creatividad para obtener el nuevo conocimiento a largo plazo. En ello encaja el nuevo conocimiento con el conocimiento viejo, es decir que el nuevo aprendizaje es asimilado de forma significativa, esto se plasma en los procesos pedagógicos y también en los documentos de planificación, en esto los conocimientos adquiridos anteriormente no quedan alterados, además la información nueva queda asimilada con los conocimientos previos y son más estables y complejos. Para ello el docente de educación inicial debe conocer las teorías de aprendizaje de David Ausubel, de esta forma el estudiante logra el aprendizaje significativo para toda su vida.

Entonces el aprendizaje es sinónimo de comprender, entender, donde los niños y niñas asimilan de los saberes y el docente utiliza organizadores previos que favorezcan a los estudiantes, en este caso inicia con los juegos de antaño o tradicionales donde el niño ya cuenta con saberes previos, solo el docente adecua para cada área curricular, ejemplo para el área de comunicación "juego con las cometas", donde el niño narra un texto corto según su conocimiento y la importancia de esta actividad, el docente ya tiene preparado su sesión de aprendizaje

para desarrollar esta actividad pedagógica, esta sesión de aprendizaje tiene relación con el área de matemática, con ciencia ambiente y personal social.

2.1.8.2. Condiciones para el aprendizaje significativo

Para el logro del aprendizaje significativo se debe tomar las siguientes condiciones:

- a) Significatividad; Los materiales educativos deben ser muy llamativas y motivadoras hacia los estudiantes.
- b) Psicológica; el estado emocional de los estudiantes deben estar bien equilibradas, porque se requiere una buena concentración durante el proceso pedagógico, para tal fin el docente ya cuenta con las dinámicas más activas como los juegos de antaño, es súper excelente y es muy recomendado para motivar a los niños.
- c) El clima institucional; se refiere a la comunidad educativa, donde debe haber una buena relación entre los agentes educativos como: los y las estudiantes, docentes, padres de familia, es una de las condiciones que se requiere para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes de nivel de educación inicial. Esto debe ser

priorizado como tema transversal en los instrumentos de gestión pedagógica.

Teniendo las tres condiciones y aplicando los juegos de antaño, los niños y niñas logran el aprendizaje significativo, es decir, el aprendizaje es como una diversión o recreación para los estudiantes de educación inicial, los docentes debemos manejar bien las estrategias, las técnicas, las metodologías durante los procesos pedagógicos.

2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

2.2.1. Juego.

Es el ejercicio recreativo sometido con reglas que realiza para lograr los propósitos del aprendizaje.

2.2.2. Antaño.

Indica un tiempo pasado indeterminado que queda lejano del presente. Los juegos de antaño no requerían mucha tecnología como baterías, pilas, enchufes.

2.2.3. Estrategia.

Es un plan de acción donde se considera la misión, visión, los objetivos y metas a si como los medios para alcanzar las políticas y

planes, ejemplo mejorar la calidad educativa en los estudiantes de nivel de educación inicial.

2.2.4. Aprendizaje.

Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, mediante el estudio o experiencia adquirida. Dicho proceso puede ser entendido de distintas formas, porque existen diferentes teorías relacionados al término de aprendizaje.

2.2.5. Significativo.

Es el proceso de aprendizaje duradero que permite la acción constructiva o innovadora, donde los educandos logran el aprendizaje significativo con guía de un tutor o docente.

2.2.6. Interculturalidad.

El término de interculturalidad se refiere a las relaciones de intercambio y comunicación igualitaria entre diferentes grupos étnicos como en religión, lengua y /o idioma, costumbres, tradiciones, arte, música, etc.

2.2.7. Socialización.

Es parte de la vida del hombre, aquí el individuo se acoge a la socialización desde que nace y es como innata, se incorpora a la sociedad, los niños se socializan rápidamente con los juegos más dinámicos.



CAPÍTULO III

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

3.1.1. Unidad de Aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. **NOMBRE:** "Jugando aprendo a comunicarme"

II. **DATOS GENERALES:**

DRE : Puno
UGEL : San Román
DOCENTE : Gabriel Paredes Hancoco
I.E.I. : N° 316 La Capilla- Juliaca.
DURACIÓN : 03 al 28 de setiembre.

III. **TEMA TRANSVERSAL:**

Educación en valores.

IV. JUSTIFICACIÓN: Es el mes donde cambia la estación de año, de invierno a primavera, donde las plantas, los animales empiezan a cambiar su vida natural, los niños y niñas aprenden a comunicarse con su semejante, practica los valores para convivir con el mundo natural de forma armoniosa, realiza actividades "Jugando el gato y ratón aprendo a comunicarme", hago el movimiento de mi cuerpo para el desarrollo de psicomotricidad.

V. CONTENIDO TRANSVERSAL.

Poca identidad cultural.

Trabajar pedagógico: Promoviendo la educación en valores, jugando aprendo a comunicarme con mis semejantes, valorando la vida de los seres vivos realizando los juegos como "El gato y el ratón", fomentar a no maltratar a los animales, cada estudiante demuestra su actitud. Y recordar el día de la primavera y día del estudiante.



III. LOS APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREAS	ORGANIZADOR DEL ÁREA	COMPONENTE	CAPACIDAD, CONOCIMIENTO S Y ACTITUDES	INDICADORES
Comunica- ción.	Desarrollo físico y psicomotricida d.	1.6	1.6 Mantiene su espacio con relación a su cuerpo, respeta las normas de convivencia, identifica a los seres vivos, toma el espacio suficiente para desarrollar el juego.	Reconoce la importancia de la vida de los animales y plantas, valora el derechos de los demás.

			1.6.- ACTITUD: demuestra su autonomía en sus acciones y movimientos.	Interpreta la comunica-ción de los animales como el gato y el ratón.
--	--	--	---	--



Ciencia y Ambiente	Seres vivos son reconocidos y valorados por los niños y niñas.	3.1	3.3. Reconoce el desarrollo de su cuerpo, analiza después de correr como late su corazón. ACTITUD: Valora la salud de él y de los demás.	Demuestra cómo se respirar después de correr.
Matemática	Números naturales.	1	1.1.4. Observa la colección de objetos, luego clasifica por tamaños y cuantifica la cantidad de juguetes (muchos, pocos).	Valora y juega libremente con los objetos geométricos.
		2	2.2.1. Identifica los objetos de su entorno por la forma geométrica; redondo, cilindro, cuadrado, etc.	Selecciona los objetos geométricos por su forma y pone la noción de número.

3.1.2. Sesiones de Aprendizaje N° 1

1. **Fecha** : 03/09/2018
2. **Actividad** : Jugando el gato y el ratón.
3. **Indicador** : Los niños y niñas aprenden jugando.

Actividades Permanentes

- Los niños y niñas saludan al docente.
- Se respeta las reglas de juego.
- Se controla la asistencia de los niños.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Produce textos escritos.	Comprende el sistema de escritura.	<ul style="list-style-type: none">• Relata textos cortos a su manera referente del juego.• Investiga y valora la vida de los seres vivos.

PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES
	Hoy iniciaremos jugando entre todos, para ello todos nos agarramos de la mano en forma circulo, dos niños



Para motivar a los niños y niñas.	de manera voluntaria: uno se convierte de miao y el otro de chis, los demás se mantiene en círculo agarrados de la mano y iniciamos cantando "amigo el gato te caza", efectivamente el gato caza al ratón por que tiene hambre, los niños y niñas se sienten felices y están muy motivados.
Saberes previos	<p>Aprendo jugando y luego responden las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿De qué trataba?</p> <p>¿Qué animales actúan?</p> <p>¿Cómo late mi corazón?</p> <p>¿Cómo se debe respirar?</p>
Conflicto cognitivo	Argumentan por qué late su corazón, quienes han actuado de animales.
Nuevo conocimiento	En seguida los niños y niñas escuchan el comentario del profesor con atención, luego de escuchar el relato del docente los niños se recuerdan que el gato persigue al ratón y todos ponen su idea sobre la actitud del gato.
Construcción de aprendizaje	Los niños y niñas realizan un comentario según el juego, que el gato siempre busca al ratón , mientras el ratón siempre se esconde en lugar seguro, etc.



Aplicación de lo aprendido	Dibujan los juegos antaños que han realizado en cuaderno de aplicación.
Recuerdan de lo aprendido	Los niños y niñas aprenden significativamente de la actividad realizada.
Trabajo encargado de la actividad para una nueva situación.	Actividad para la casa, los niños y niñas dibujan en su cuaderno de trabajo sobre el juego realizado.

Sesión de Aprendizaje N° 02

1. **Fecha** : 14/09/2018
2. **Actividad** : “Aprendemos jugando canicas, a contar los números“
3. **Indicador** : Los niños y niñas forman grupos de 5 en el pateo.
4. **Actividades Permanentes**
 - ❖ Los niños y niñas saludan al profesor.
 - ❖ Oración del día.
 - ❖ Asistencia.
 - ❖ Juego con el aro.



COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Construye pensamiento lógico.	Analiza y argumenta responsablemente.	<ul style="list-style-type: none">• Cuenta la cantidad de aros y yaquis.• Reconoce las características de los juegos.

APRENDIZAJE ESPERADO	ESTRATEGIAS
Juego con el aro y yaquis.	<ul style="list-style-type: none">• Empezamos eligiendo el lugar para jugar con los aros y con yaquis, recordamos de las normas de juego.• Organización: formamos grupos de 4 a 3, cada grupo se escoge el tipo de juego, el docente observa con mucha atención.• Desarrollo: los niños y niñas juegan libremente en el lugar que escogieron. El facilitador guía y observa el juego con responsabilidad.• Propósito: los niños y niñas logran un aprendizaje significativo, aplicando los juegos antaños.• Socializan: narran y comentan sobre el juego.• Demostración: cada grupo presenta en dibujo



	todo lo actuado.
--	------------------

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
Actividades	<ul style="list-style-type: none">• Actividades cotidianas: los niños saludan y eligen el material de juego.• Refrigerio: los niños reciben su refrigerio para asimilar los conocimientos.• La higiene y aseo: los niños y niñas se lavan las manos antes y después de consumir su alimento.• Receso: es hora de descanso y relajación para los niños el docente brinda la seguridad.• Salida: los niños dejan bien ordenado las carpetas y se despiden de sus compañeros.
Hora de Matemática	Se promueve la lógica matemática con el juego antaño "el aro y los yaquis", estos juegos los encantan a los niños y niñas, construyen sus conocimientos como: número de yaquis, recorrido de distancia con el aro.
	Presentamos un número de cantidad de material para los juegos: El aro, yaquis, trompos, canicas, cometas, etc. cada niño y niña se escoge el juguete que les gusta.



Actividad Dinámica	<ul style="list-style-type: none">• Recuperación de saberes previos.- preguntamos a los niños y niñas sobre los juegos con el aro, yaquis, canicas, trompos, etc. Y luego dibujan los juguetes que han utilizado.• Nuevo conocimiento.- los niños y niñas argumentan sobre el juego de yaquis y aro con certeza.• Los saberes previos.- preguntamos a los niños sobre el juego de aros y de las yaquis
Actividad Cognitiva	<ul style="list-style-type: none">• Nuevos conocimientos.- los niños y niñas narran sobre el juego de aro y de yaquis, luego grafican en su cuaderno de trabajo.• Construcción del conocimiento.- los niños crean los números según el juego.• Propósito de aprendizaje.- los niños trabajan en grupos de 3 o 4 integrantes.• Los juegos son aplicados como estrategia: en grupos de tres o cuatro los niños comentan sobre los juegos.

Actividad de Psicomotriz	<ul style="list-style-type: none">• Empezamos la actividad, elaboran las normas de convivencia, para el uso de materiales y el tiempo.• Manifestación de psicomotriz, se organiza actividades, jugando aprendo mejor.• Diversión, en el pateo respiran y ejercitan para recuperar su energía.• Manifestación cultural, expresan mediante el canto "kawsayninchik", elaborados por el docente.• Cierre, socializan sus trabajos.
-----------------------------	--

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Al desarrollar las sesiones de aprendizaje en la institución educativa Inicial N° 316 la Capilla-Juliaca. Al aplicar los juegos de antaño como actividad recreativa llamado los juegos de antaño, aquí podemos apreciar que el resultado de la actividad es positivo porque los estudiantes aprenden mejor jugando, los niños de forma real y objetiva, también saber convivir entre compañeros dentro del marco de respeto, en armonía y confianza mutua, es decir, empezamos con práctica de valores para concretizar el presente trabajo académico, los niños y niñas juegan con dinamismo de forma práctica y no de manera teórica; esto significa, quienes nos encontramos en el entorno de los niños y niñas

como docentes, padres de familia y como tutor, nuestra tarea es compartir los juegos antaños y dar ejemplo a los hijos para que sean sociables y dinámicos en su formación integral.

Entonces sí lograron el aprendizaje significativo los niños y niñas de institución indicada debe iniciar con disciplina y con normas de convivencia, la socialización "los juegos", en un marco de respeto y responsabilidad entre los individuos, estos deben ser fortalecidos permanentemente de forma habitual, esta tarea es responsabilidad de los profesores y padres de familia.

Por un lado los juegos recreativos fortalecen el desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas, por lo tanto estos juegos no deberán ser obstaculizados o censurados la forma cómo los niños lo hacen, cuando se piensa o se cree que están en el error, pues, para el niño el error es una oportunidad, además con esto se logra la capacidad de solución de problemas, por eso, se debe respetar la forma del juego de los niños y niñas, aún cuando están en error o no bien aplicada los juegos recreativos.

Es muy importante saber que los juegos antaños son estrategias pedagógicas para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años en las Instituciones Educativas de Nivel Inicial, pero para que sea posible se debe aplicar y ejecutar estas actividades recreativas antes, durante y después de procesos pedagógicos en todas las áreas curriculares.

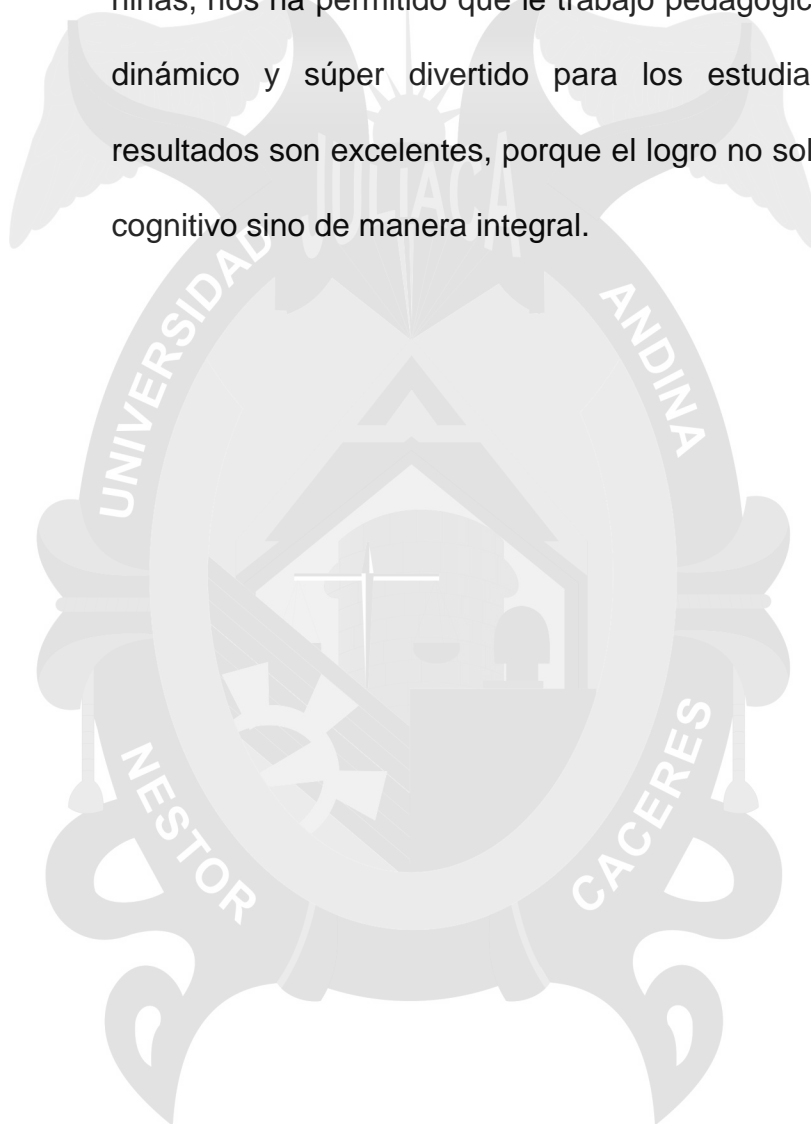
CONCLUSIONES

PRIMERA.- La primera preocupación del trabajo académico es fomentar los juegos de antaño recreativos como estrategia para el logro del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 316 La Capilla de la provincia de San Román; los resultados obtenidos son muy valiosas, porque nos ha permitido a demostrar que los juegos de antaño son estrategias más adecuadas para el lograr los propósitos de la educación. Porque los infantes indican "jugando aprendo mejor", como facilitadores debemos aplicar los juegos como estrategia durante los procesos pedagógicos.

SEGUNDA.- La segunda preocupación del presente trabajo académico es promover los juegos antaños de manera permanente en los estudiantes de educación inicial de cinco años de edad. Analizando llegamos a que los juegos son estrategias para dinamizar los procesos pedagógicos, los resultados obtenidos de esta experiencia indican que el 100% de estudiantes logran los propósitos de la sesión de aprendizaje. Por lo tanto los docentes deben promover los juegos recreativos más antiguos que no demandan

gasto.

TERCERA: Aplicando los juegos de antaño y/o antiguo se logra los objetivos, propósitos con nivel alto donde los niños y niñas, nos ha permitido que el trabajo pedagógico es más dinámico y súper divertido para los estudiantes, los resultados son excelentes, porque el logro no solo ha sido cognitivo sino de manera integral.



SUGERENCIAS

- PRIMERA.-** El docente debe fomentar los juegos de antaño como estrategia, porque se relaciona de manera directa con el logro de aprendizaje en los estudiantes de nivel inicial.
- SEGUNDA.-** Se sugiere que los facilitadores deben promover los juegos de antaño y /o antiguos según el contexto de los niños, para dinamizar que el aprendizaje sea más significativo.
- TERCERA.-** El docente debe aplicar los juegos antiguos como estrategia de aprendizaje, porque existe la relación directa con los resultados de aprendizaje de los estudiantes de cinco.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1983). Teoría de Aprendizaje Significativo.
- Calero, M. (2004). Educar Jugando. Editorial San Marcos. Lima-Perú.
- Decroly, O. (1986). La Actividad Intelectual Motriz por Medio de los Juegos Educativos. Editorial Venus. Buenos Aires-Argentina.
- Erickson, E. (1977). Desarrollo Psicosocial. Alemania.
- Goleman D. (2006). La Inteligencia Emocional. Buenos Aires-Argentina.
- Piage, J. (1974) Desarrollo de Juicio Moral.
- Pugmire, y Stoy. M.C. (1996). El Juego Espontaneo en la Primera Infancia. Madrid-España.
- Salé, Y Isabel. (2016). Entre el Juego y el Aprendizaje. Madrid-España.
- Vigotsky, L. (2013). El Juego como Estrategia.



ANEXOS

ANEXO N° 1

FICHA DE OBSERVACIÓN

1. **Nombre del niño (a)** : _____
2. **Edad.** : _____
3. **Fecha** : _____
4. **Instrucciones:** Coloque una X según la Escala de aprendizaje.

DIMEN SIÓN	INDICADOR	ITEMS	LOGRO PREVISTO	EN PROCESO	EN INICIO	TOTAL
			A	B	C	
EL CUERPO HUMANO	Reconoce las partes del cuerpo	Señala partes de su cuerpo.				
		Tiene autoestima personal.				
	Cuida su salud personal	Se lava las manos para consumir sus Alimentos				
		Se cepilla los dientes después de comer				
LOS ABIÓTICOS	Reconoce a los seres vivos	Le gusta regar a las plantas				
		Dibuja a los animales de su entorno.				
	Explora el contacto con el mundo Físico	Reconoce que el agua es un elemento vital para la vida.				
		Diferencia la noche con el día, la luna y las estrellas				
	Conserva el medio ambiente.	Recoge la basura del piso				
		Comenta sobre la contaminan de la planeta				
DEMOCRACIA	Reconoce al relación familiar y cumpli reglas de conducta	Menciona su nombre y de su familia				
		Saluda y agradece a sus compañeros y al docente.				
MATEMÁTICA	Diferencia conjunto de relaciones lógicas	Selecciona los juguetes por su forma geométrica.				
		Diferencia tamaños grande pequeño				
		Utiliza para los juegos antaños.				
TOTAL						

FUENTE: Creación propia.

ANEXO N° 2**FICHA DE APLICACIÓN: ÁREA COMUNICACIÓN**

1. **Nombre del niño (a)** : _____
2. **Edad** : _____
3. **Fecha** : _____

- ❖ Los niños y niñas escogen el material del juego que les gusta y luego dibujan en su cuaderno de práctica.
- ❖ A continuación los niños y niñas empiezan a jugar y luego argumentan ¿Cómo se sintieron después del juego?
 - a) Aro:
 - b) Canicas:
 - c) Yaquis:
 - d) Tejos:
 - e) Trompo:
- ❖ Tarea para la casa, los niños y niñas elaboran el material de juego antaño con ayuda de sus papas, según el dibujo.